「勝馬伝説(かちうまでんせつ)」はゲームじゃないぞ!
競馬予想(けいばよそう)ソフトなのだ!

Nichibutsu
日本物産株式会社
〒530 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
TEL.(06)353-5211

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは上記まで。

■ニチブツインフォメーション
東京 ☎(03)847-4685
大阪 ☎(06)351-3841

ゲーム攻略法などのお問合せにはお答えできません。ご了承ください。

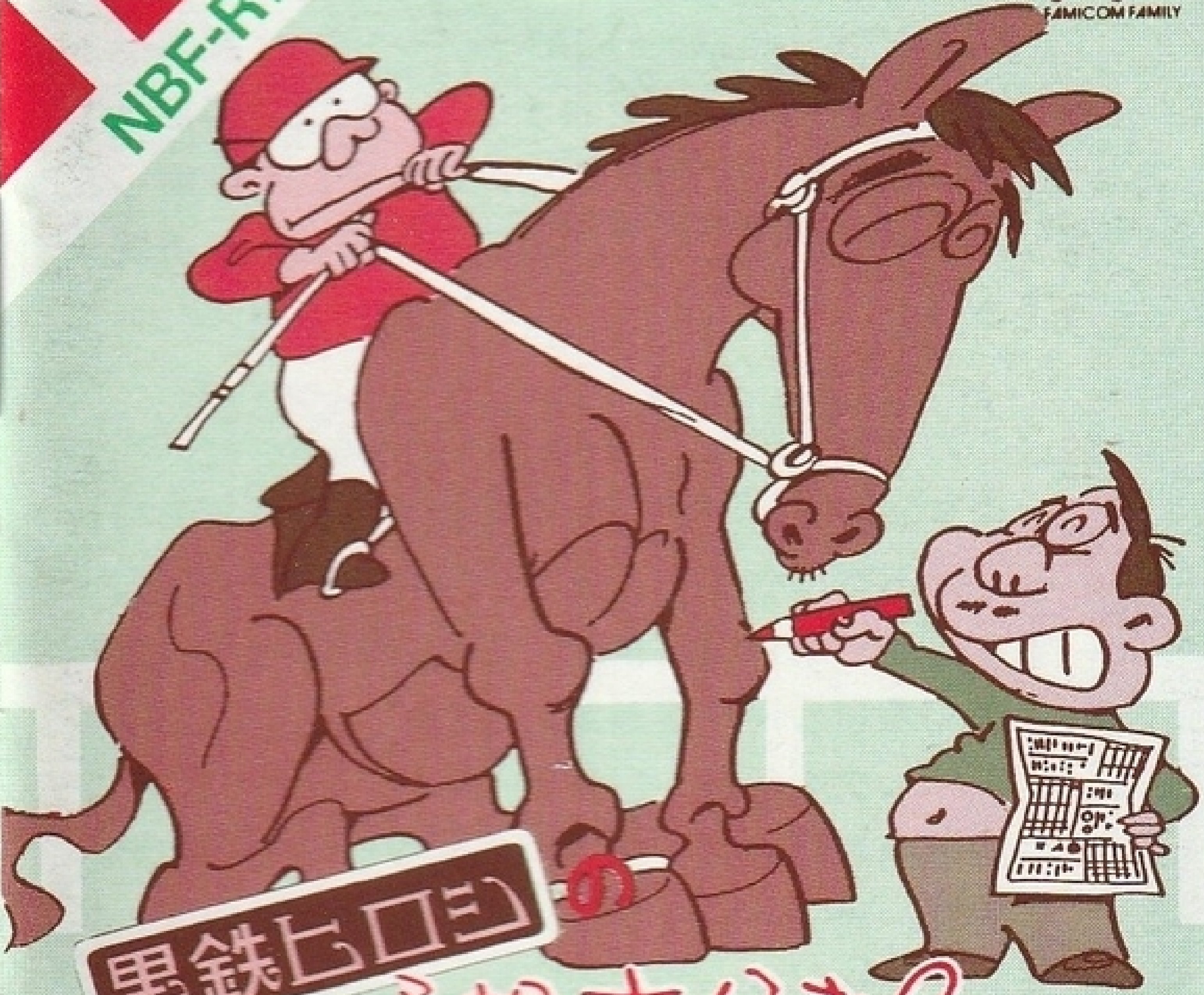
FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Nichibutsu

FAMICOM FAMILY

NBF-R7



黒鉄ヒロシの
予想大好き!
勝馬伝説™

くろがねヒロシのよそうだいすき! かちうまでんせつ

取扱説明書

09

任天堂 ファミリー コンピュータ™

このたびは「黒鉄ヒロシの予想大好き！勝馬伝説」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。この商品の内容を正しく理解し、楽しんで頂くためにもこの取扱説明書をよくお読み下さい。

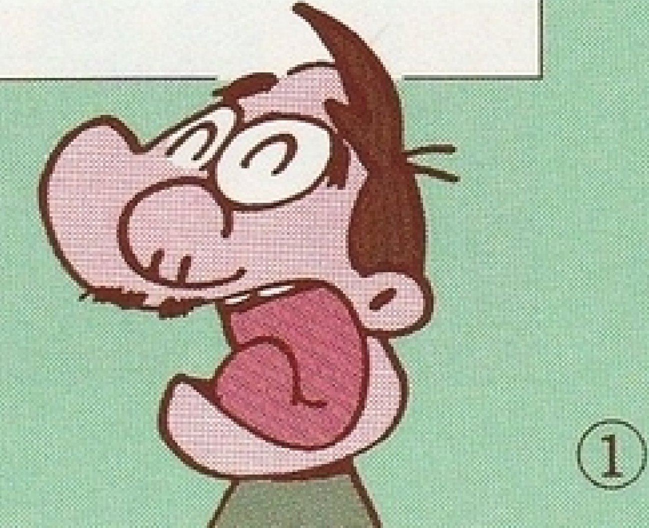
使用上の注意

- このカセットには、バックアップ機能が付いています。セーブしたデータを確実に保存する為に、必らずリセットスイッチを押しながら、電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをＯＮ・ＯＦＦしないで下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れて下さい。また長時間操作する時は健康の為、約２時間ごとに10分～15分の休憩をするようにしましょう。

CONTENTS

目次

①はじめに……………………2
②コントローラーの使い方……3
③タイトルメニュー……………4
④モード選択……………………5
⑤バックアップデータ…………6
⑥データ入力……………………7
⑦出走馬の変更………………22
⑧レース………………………24
⑨おたすけデータ……………26
⑩予想へのチャレンジ………28
⑪データの読み方……………30
⑫黒鉄ヒロシからのごあいさつ‥33



①はじめに

この商品は平成元年４月・ニチブツより発売された「本命」に続く競馬予想ソフト第２弾として、予想システムや内容を一新し、急増する競馬ファンのご要望におこたえするために黒鉄ヒロシ氏とニチブツが開発いたしました。週末の勝馬研究には便利この上ない「勝馬伝説」で競馬予想の醍醐味を満喫してください。

この商品の予想結果はあくまでも「予想」です。100％の的中率で予想することはできません。

ユーザーの皆様にソフトの機能を十分に活用していただき、競馬予想のお役に立てれば幸いと存じます。

なお、この商品では障害レース及び地方競馬のレースを予想することはできません。

ユーザーの皆様がこのソフトの予想結果を元にしてされたすべての結果に対して、当社と黒鉄ヒロシ氏は一切の責任を負いません。

②コントローラーの使い方

●コントローラーⅠ

✚ボタン…………主にカーソルの移動に使用し、項目やデータを選択します。

Ⓐボタン…………主に項目やデータ選択の決定に使用します。

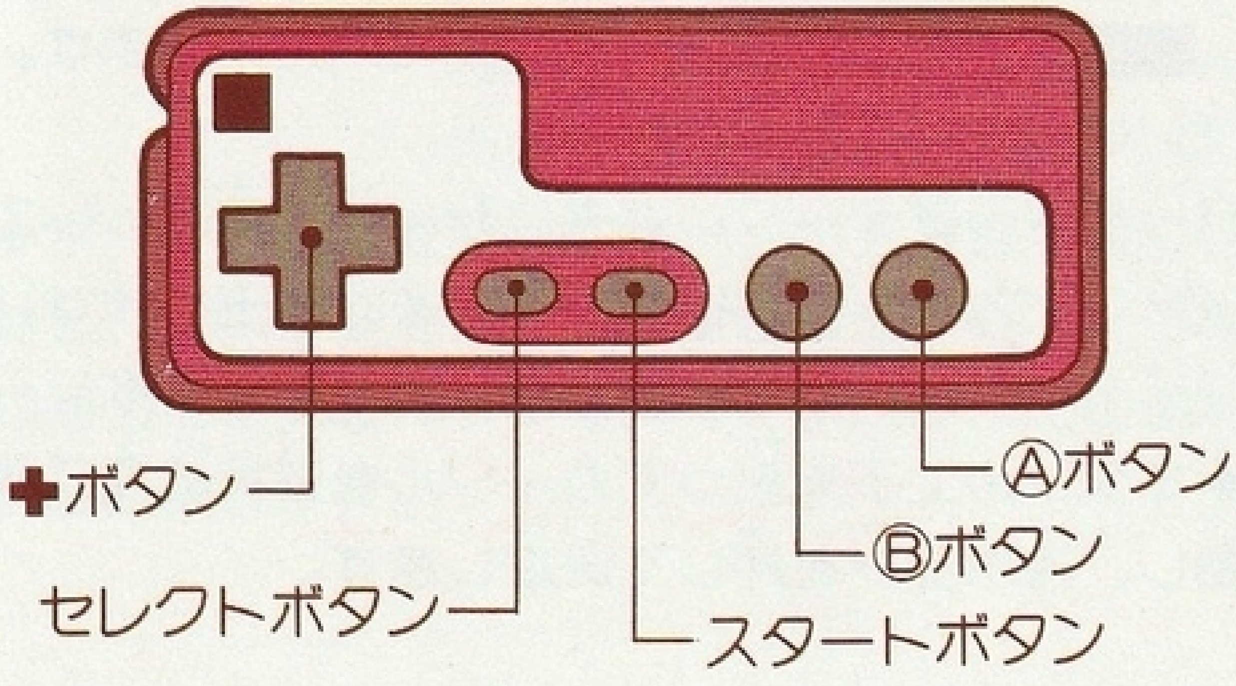
Ⓑボタン…………主に選択された項目、データのキャンセルに使用します。

スタートボタン…各項目画面で「黒鉄ヒロシの哲学」を表示させる時に使用させます。

セレクトボタン…使用しません。

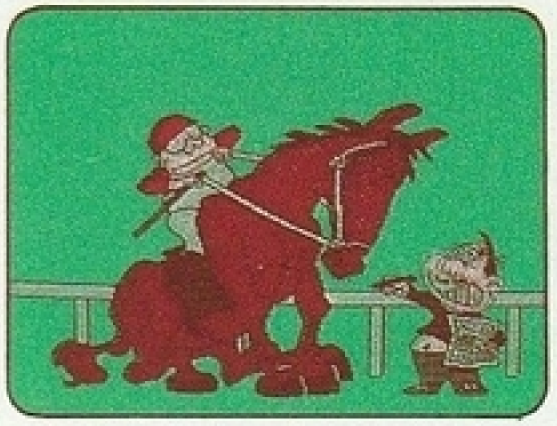
●コントローラーⅡ

セーブ（保存）されているデータをすべて消去するときに使用します。（㉑ページ参照）



③タイトルメニュー まずはメニューをご覧ください

★スタート！　カセットをファミコン本体に差し込み、電源を入れると、まずタイトル画面が表れます。この時、コントローラーⅠのスタートボタンを押すと、タイトルメニュー画面になります。



➔

予想レベルA……通常の予想モード。入力項目は28。より正確なコンピュータ予想ができます。でも、それなりに時間がかかります。
レベル A B
レベル A
（⑤ページへ）

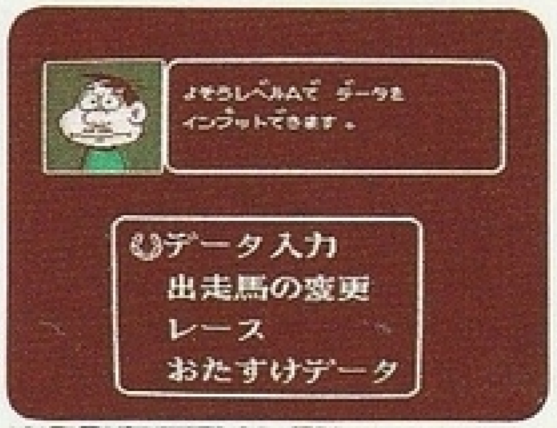
予想レベルB……短縮予想モードです。入力項目は19。短時間で入力できます。
レベル A B
（⑤ページへ）

バックアップデータ…過去にセーブ（保存）しておいたデータを呼び出します。データの再入力が可能です。
（⑥ページへ）

✚ボタンの上下を使ってカーソルを選択位置に移動し、Ⓐボタンを押して決定します。

④モード選択

予想レベルAまたはBを選択するとモード選択の画面になります。



データ入力……予想に必要なデータ（勝馬データ）を入力します。
（⑦ページへ）

出走馬の変更……馬番号や枠順の入れ替え、出走取消や除外を行ないます。
（㉒ページへ）

レ　ー　ス……ファミコンの勝馬予想結果を表示します。現在入力されているデータをもとに仮想レースを行ないます。
（㉔ページへ）

おたすけデータ…予想の対象になっているレースの入着率や直線競馬予想など勝馬予想に便利な情報をたくさん用意しています。
（㉖ページへ）

✚ボタンの上下を使ってカーソルを選択位置に移動し、Ⓐボタンを押して決定します。なお、この画面のときにⒷボタンを押すと予想レベルの選択画面に戻ります。

⑤バックアップデータ

「勝馬伝説」では電源を切っても入力したデータが保存されるバックアップ機能がついています。

タイトルメニューでこのモードを選び、過去にバックアップしたデータがあればそのバックアップナンバーを選び、Ⓐボタンを押してそのデータを呼び出しタイトルメニューにもどります。バックアップナンバーからそのデータがAレベルであるかBレベルであるかを判断し、タイトルメニューでその予想レベルを選択し、データ修正やレースの予想を行ないます。バックアップされたデータがなければバックアップナンバーは表示されませんので Ⓐボタンを押してタイトルメニューにもどります。

《バックアップナンバーの見方》

さっぽろ－－０１Ｒ－Ａ１

開催地　レースNo.　予想レベル

※バックアップ（データの保存）の操作方法は、⑳ページを参照してください。

⑥データ入力

予想に必要なデータをファミコンに入力します。

●データ項目について

データ項目は予想レベルＡで28項目、予想レベルＢで19項目あり、正しく入力することでより良い予想結果を得ることができます。

※取扱説明書ではレベルＡＢとレベルＡで。

●基本操作

✚ボタン……カーソル（にんじんマーク）の移動。

Ⓐボタン……馬番号やデータの決定。
一部の項目では決定すると同時に次のデータ項目に進みます。

Ⓑボタン……カーソルが馬番号の位置にある時は前のデータ項目に戻ります。また、カーソルがデータ上にある時は馬番号の位置に移動します。

●スタートボタンで黒鉄競馬哲学を！

データ入力の際、スタートボタンを押すと各データ項目でたいへん参考（？）になるありがたいメッセージを得ることができます。

❶レースクラス（初期値：ＧＩ）　レベル A B

取得賞金や負担重量等の分類（下表参照）により、予想対象となるレースのクラスを入力します。

レースクラス分け		データ入力区分
オープン戦	重賞レース	ＧＩ、ＧII、ＧIII
	馬齢・判定重量戦	オープン定量
	ハンデキャップ戦	オープンハンデ
条件戦	1,400万円以下	出走条件において、最年少馬の取得賞金クラス（1,400万・900万・400万）を選択
	900万円以下	
	400万円以下	
	未勝利	未勝利
	未出走	
	新馬	
アラブ系		その他

※競争条件などのクラス分けを「データ入力区分」のデータで入力します。

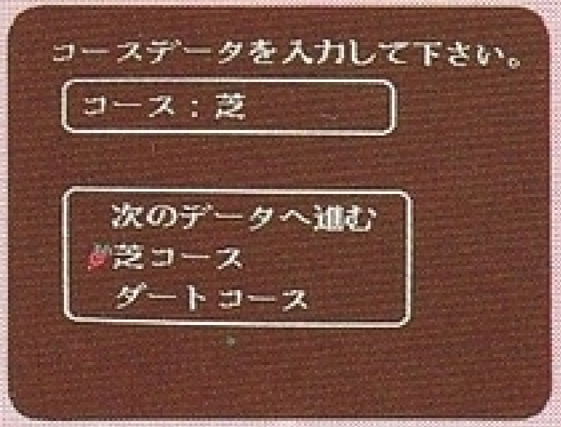
❷開催地（初期値：札幌）　レベル A B

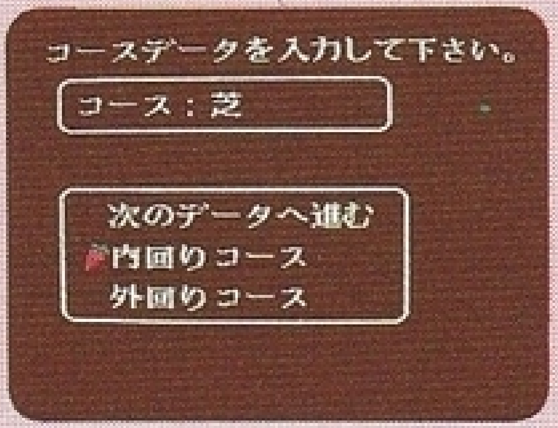
レースの行なわれる開催地を入力します。

※開催地を変更すると「コース」と「距離」のデータはリセットされ、それぞれ初期値が設定されます。

❸コースデータ（初期値：芝）　レベル A B

- 芝／ダートの別を入力します。
- 芝コースの内回り／外回りの別を入力します。
  （内回り／外回りのコースがある開催地のみ）





❹レース距離（初期値：100ｍ）　レベル A B

各開催地のコースに設けられたレース距離がデータウインドに表示されますのでこの中から選択します。

⑤馬場状態（初期値：良）　レベル A B

競馬新聞や天気予報を参考にレース当日のコースの馬場状態を予想して入力します。

良………水分を含まない普通の状態
やや重…少し水分を含んでいる状態
重………多く水分を含んでいる状態
不良……水溜まりができる位に悪い状態

⑥レースNo.（初期値：第１R）　レース A B

予想対象となるレースのレースNo.（第何レースか）を入力します。（R：レース）

⑦天候状態（初期値：晴れ）　レベル A

天気予報等を参考にレース当日の開催地の天気を予想して入力します。小雨は「雨」のデータを入力してください。

※予想レベルＡだけのデータです。

⑧出頭数（初期値：12頭）　レベル A B

出走を予定し、データ入力をする馬の頭数、またはすでに枠順が決定しているレースなら出走頭数を入力する。

⑨単枠指定（初期値：単枠指定なし）　レベル A B

単枠指定のあるレースでは単枠指定の枠番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押し、表示を×から○に変えて指定します。

⑩馬名の入力（初期値：馬名入力なし）　レベル A

馬名を入力するときは「馬名を入力する」を選択します。枠順の決定しているレースは馬番号の順に馬名を入力し、まだ枠順が決定していないレースはとりあえず出走を予定している馬の名前をすべて入力します。

【操作方法】

カタカナを一文字づつカーソルで選択し、Ⓐボタンで決定していきます。訂正するときは「もどる」を選択してⒶボタンを押し、一文字づつ消して再入力します。１頭分の入力が終了したら、「おわり」を選択して次の馬の名前を入力していきます。操作途中でⒷボタンを押すと馬名の入力を選択する画面にもどります。

※予想レベルＡだけのデータです。

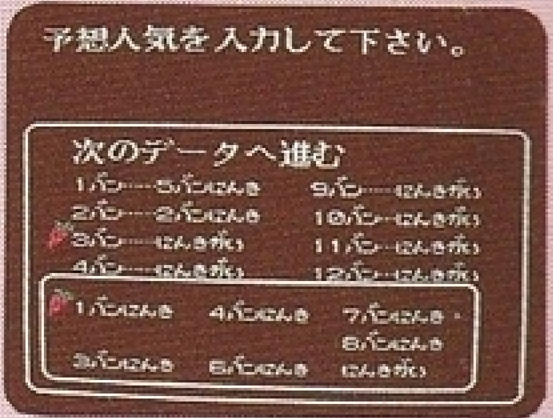
⑪予想人気（初期値：人気外）　レベル A B

競馬新聞やオッズ速報（ラジオ、テレビ、電話サービス）等の単勝オッズに関する情報を参考に単勝人気順位を入力します。

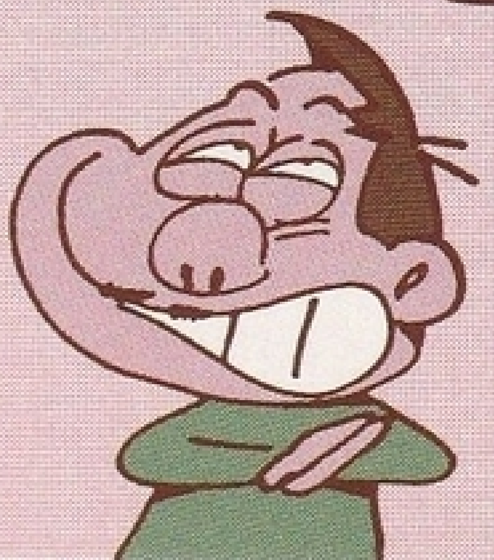
【操作方法】

予想人気を入力する馬番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。データウインドのカーソルを希望のデータに合わせ、Ⓐボタンを押して決定します。

データの修正は任意の馬番号に新たなデータを入力するか、「にんきがい」を入力して不用なデータをデータウインドにもどし、再入力して下さい。同じ順位のデータは重複しません。



※単勝オッズ、人気順位に同位のものがある場合は内枠よりの馬を上位にします。



⑪血統（初期値：普通“△”）　レベル A

馬の血統の評価を入力します。

母馬の成績を一例にとると、

勝星あり………○

勝星なし………△

以上のような判断基準でデータを入力することもできます。明確な判断ができないときはすべて△を入力し、血統が予想結果に影響しないようにします。※19ページを参照して下さい。

⑬騎手の能力（初期値：普通“△”）　レベル A B

騎手の能力評価を入力します。

その馬に対する騎乗成績を一例にとると、

勝星あり………○

勝星なし………△

初騎乗…………×

以上のような判断基準でデータを入力することもできます。明確な判断ができないときはすべて△を入力し、騎手の能力が予想結果に影響しないようにします。騎乗騎手がまだ決定していない場合もすべての馬に△を入力します。

※19ページを参照して下さい。

⑭予想記号（初期値：無印“…”） レベル A B

競馬新聞やスポーツ紙等を参考に予想記号を入力します。

◎(本命)：１着になる可能性が最も高い馬
○(対抗)：本命に対抗できる馬
▲(単穴)：2、3着の可能性高し、実力充分
△(連穴)：2着なら可能性が高い馬
×(注意)：ひょっとしたら運がらみ
…(無印)：評価の対象から外されている馬

その他の記号
☆(星印)：△より評価が少し良い→△を入力
注(注目)：注目すべき馬 →△を入力

⑮脚質（初期値：不明） レベル A B

競馬新聞やスポーツ紙等を参考に馬の脚質を入力します。

逃げ 逃：常に先頭に位置する走法
先行 先：先頭の直後について直線でスパート
差し 差：最終コーナーで上位に出てスパート
追込 追：ゴール前の直線で一気に勝負に出る
自在 自：あらゆる走法で走ることができる
不明 ：走法がわからない

⑯年令、性別（初期値：オス４才） レベル A B

馬の性別（オス、メス）と年齢を入力します。
騸馬（去勢馬）はオスとして入力して下さい。

⑰負担重量（初期値：55.0kg） レベル A B

各馬の負担する重量を入力します。
入力する馬番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。データウインドの数字を点滅する桁に入力します。途中でⒷボタンを押すと、馬番号選択にもどります。

⑱獲得賞金（初期値：400万円） レベル A B

獲得賞金を入力します。
入力する馬番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。データウインドの数字を点滅する桁に入力します。途中でⒷボタンを押すと、馬番号選択にもどります。

⑲悪路の走行（初期値：“普通”△） レベル A

悪路（馬場状態：重、不良）での成績の良否を入力します。
※19ページを参照して下さい。

⑳芝・ダート成績（初期値：00000000）レベル A

過去の芝コース（ダートコポス）でのレース成績を入力します。

《成績データの見方》

┌Ⅰ┐┌Ⅱ┐┌Ⅲ┐┌外┐
００００００００

- 1着の回数（Ⅰ）
- 2着の回数（Ⅱ）
- 3着の回数（Ⅲ）
- 4着以下の回数（着外）

※1着5回、2着0回、3着2回、着外13回の成績は"05000213"と入力します。

入力する馬番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。データウインドの数字を点滅する桁に入力します。途中でⒷボタンを押すと、馬番号選択にもどります。

㉑コース成績（初期値：00000000）レベル A B

出走する開催地でのレース成績（芝・ダートは別扱い）を入力します。

データの見方や入力方法は「芝・ダート成績」を参考にしてください。

㉒前走タイム

（初期値：札幌・1000・芝・良・0000）レベル A

前走のデータを入力します。

《タイムデータの見方》

0000
0分00.0秒

※2分32秒7（2分32.7）のタイムデータは"2327"と入力します。

入力する馬番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。コースデータを順にデータウインドから選択し、タイムは点滅する桁にデータウインドの数字を入力します。Ⓑボタンを押すとデータウインドのデータは入力されず、入力済みのデータまたは初期値が入力されたまま次のデータ入力に移行します。

㉓持ちタイム

（初期値：札幌・1000・芝・良・0000）レベル A

出走コースと同じ距離またはそれに最も近い距離での最高タイムとその出走データを入力します。

タイムデータの見方や入力方法等は「前走タイム」を参考にしてください。

㉔休養明け（初期値：休みなし） レベル A B

出走日程の間隔が2ヵ月以上開いているところは休養とします。その直後のレースを休養明け1戦目、以後2戦目、3戦目とし、予想対象のレースが何戦目にあたるのかを入力します。

6戦目以上または情報がない場合（新馬等）は「休ミナシ」を入力します。

㉕中休み（初期値：3週目） レベル A

中休みの期間（前走からどれほど経過しているか）を入力します。新馬は「3週目」のデータを入力します。

㉖馬体重（初期値：460kg） レベル A B

前走の馬体重を入力します。前走の情報のない新馬戦では予想体重（推定馬体重）を入力します。また、予想体重も不明のときは460kgを入力してください。

入力する馬番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。データウインドの数字を点滅する桁に入力します。途中でⒷボタンを押すと、馬番号選択にもどります。

㉗調教レベル（初期値：普通“△”） レベル A B

調教の状態を入力します。競馬予想誌の厩舎情報で各馬に記されるマークから、調教の状態を3段階レベルで評価します。

◎印は○、○印は△、△印と×印は×をそれぞれ入力します。わからないときはすべての馬に△を入力します。

※○・△・×によるデータ入力について

血統、騎手、悪路、調教レベル等のデータは、○・△・×の3段階評価によって表します。公平な判断であれば競馬新聞等のデータをご研究のうえ情報やユーザーの皆さんの個人的な見解を入力して下さい。

※悪路の走行について

悪路での成績を一例にとると、

勝星あり……………………○
2、3着あり………………△
着外（4位以下）のみ……×
出走経験なし………………△

以上のようなデータを入力することもできます。

●データの保存について

「勝馬伝説」にはファミコンの電源を切っても、入力されたデータを保存するバックアップ機能がついています。

すべてのデータ項目が入力し終わると、データのセーブをするかどうか選択します。このとき、「はい」を選択するとバックアップナンバーを表示してデータがセーブされます。

はい

「いいえ」を選択すると入力モードの選択画面にもどりますが入力されたデータは残っていますのでレースの予想や入力済みデータを修正することができます。

データを保存できる量は入力されるレースの出走頭数によりまちまちですが最大でおよそ１日分のレース（10〜12レース）が保存できます。

●データの消去について

データがいっぱいになると新しくデータをセーブするときに登録済みのデータを消去するかどうかを選択する画面になりますので新しいデータを保存するときは「はい」を選択します。

はい

次に不要なデータのバックアップナンバーにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してそのデータを消去します。

画面はデータセーブの選択に戻りますので「はい」を押してデータを保存します。

データを選択

※バックアップデータの一括消去

セーブされているデータをすべて消去するには、バックアップナンバーの一覧表示画面でコントローラーIIのⒶボタンとⒷボタンを押しながらコントローラーＩのスタートボタンを押します。（入力されてるデータは初期値には戻りません。）

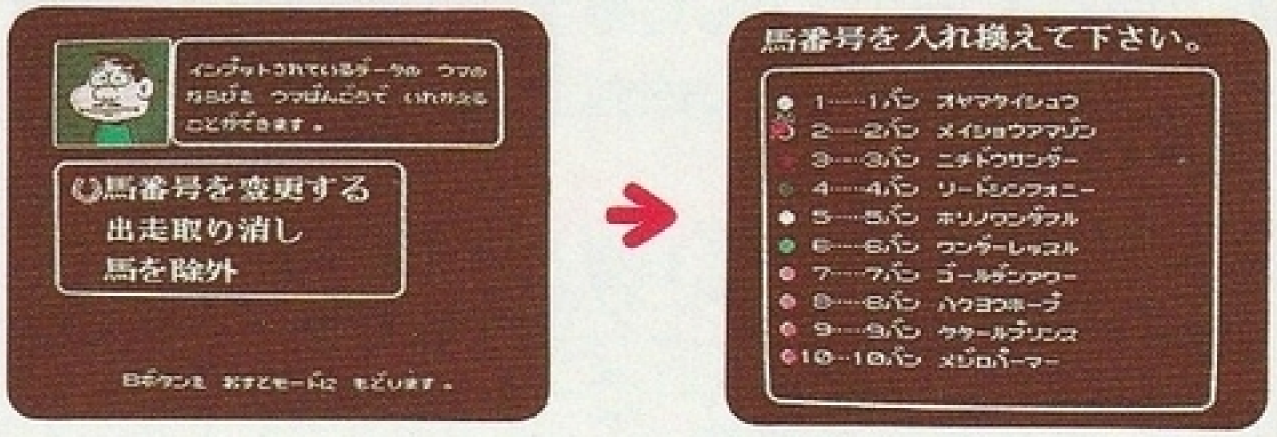
⑦出走馬の変更

①馬番号の変更

枠順の決定（確定枠順）はレースの前日または前々日ですが、それまでに発表されたデータを順不動に入力し、後でこの機能を使って馬番号順にデータを並び替えれば手間が省け、速やかな入力を実現することができます。2頭の馬を指定してそれらの馬番号を入れ替えていくことですべてのデータを希望の馬番号順に並び替えます。

【操作方法】

入れ換える馬の番号にカーソルを合わせてⒶボタンを押して指定し、2頭目を指定すると1頭目と2頭目の位置が入れ換わります。1頭目を指定した後でⒷボタンを押すと、1頭目はキャンセルされます。



1頭目を指定し、
2頭目を指定すると
位置が入れ換わります。

②出走取り消し

枠順決定後、レース当日になって病気や故障などで出走できなくなる場合があります。この機能で取り消しの指定をすることによって、予想の対象から除外します。

【操作方法】

カーソルを取り消す馬番号に合わせてⒶボタンを押し、「とりけし」の文字を表示させて取り消しを指定します。

③馬の除外

出走の登録はしていたが抽選などにもれて出走できなくなり確定枠順の対象にならなかった馬のデータを抹消するときにこの機能を使います。

【操作方法】

カーソルを除外する馬番号に合わせてⒶボタンを押して除外します。

※これら出走馬の変更に関するデータは電源を切ると、変更前のデータに復元しますので確定枠順に変更した後はデータセーブをするように心掛けましょう。

⑧レース

いよいよユーザーの皆さんが額に汗して入力したデータを元に仮想レースを行ない、勝馬予想の結果を表示します。

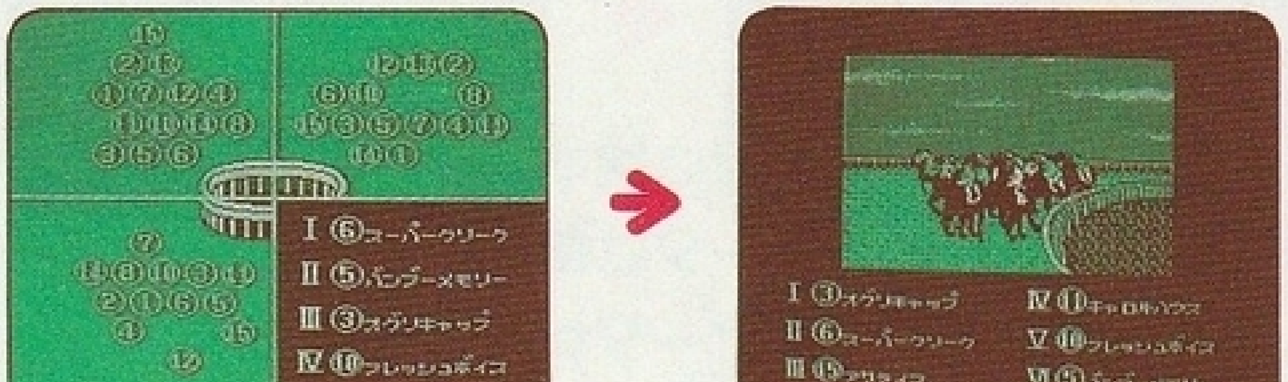
【操作方法】

モード選択画面でレースを選ぶと「黒鉄ヒロシの哲学・わたしの応援する馬」の画面になり黒鉄氏の勝馬についてコメントします。ここでⒶボタンを押すと仮想レースがスタートします。

各馬、ゲートインから一斉にスタート！

各コーナー（ゴールから３つ前まで）では展開図と上位５頭をスピーディーに表示します。

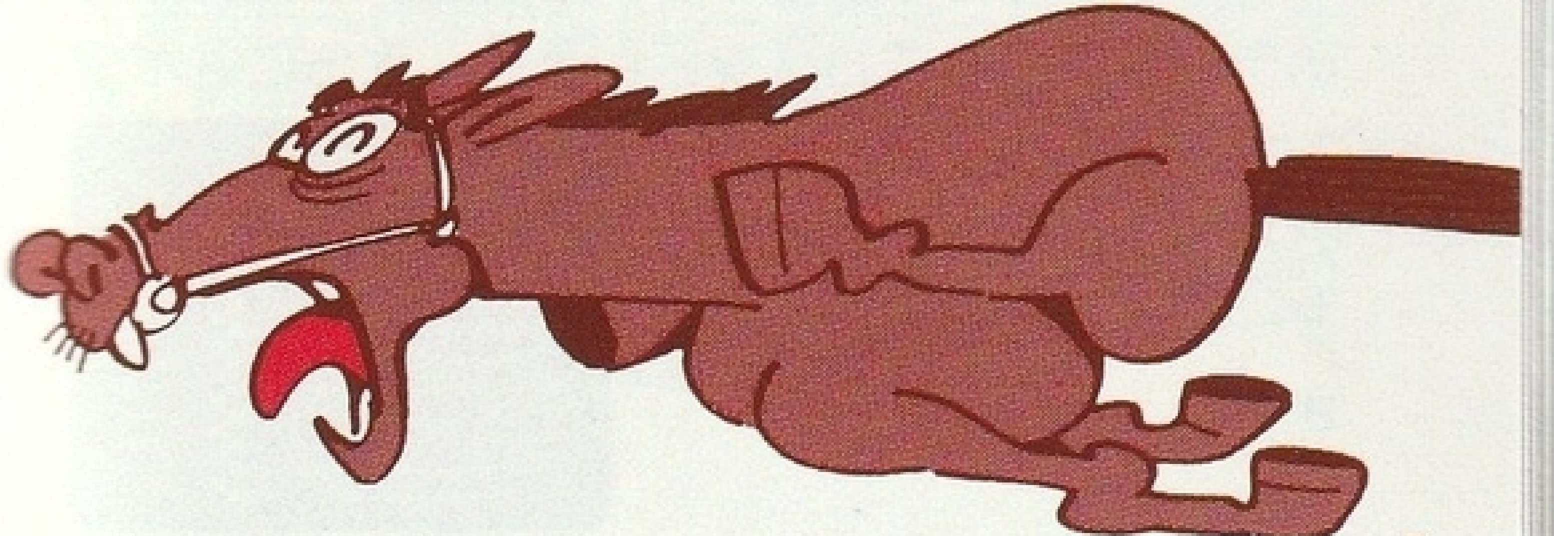
（スタートボタンで一時停止）



待ってましたのファンファーレ いけいけェー!!

画面下部の順位表示を刻々と変化させながら最終コーナーを回って直線へ！そして、ゴールインすると予想結果を表示します。さらにⒶボタンを押して黒鉄氏よりレース後の解説(？)をいただきましょう。さらにⒶボタンを押すとモード選択画面にもどります。

予想結果の表示画面では✚ボタンの上下で１着から最下位までをスクロールさせて確認することができます。黒鉄氏の解説画面でⒷボタンを押すと予想結果表示画面にもどります。



⑨おたすけデータ

ユーザーの皆さんの予想を助けるデータ集です。

❶入力データでの入着率

現在入力されているデータを元に各馬の入着率と連対率を表示します。

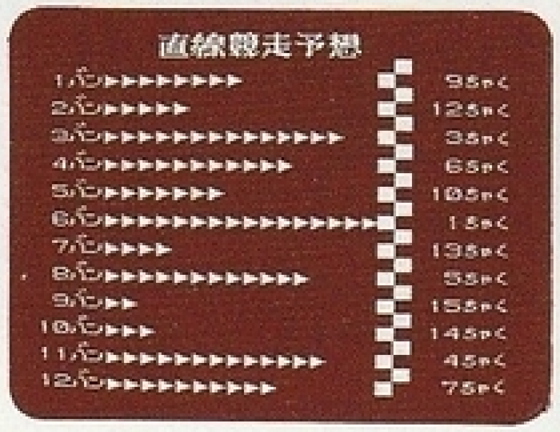
入着率：勝馬伝説では３着以内に入った割合
連対率：１着または２着に入った割合

Ⓐボタンを押すとウインドが開き、黒鉄氏がこのデータについてコメントします。さらにⒶボタンを押すとウインドが閉じ、Ⓑボタンを押すとおたすけデータの選択画面にもどります。

❷直線競争予想 競争

現在入力されているデータを元に直線競争の予想をします。直線競争予想とはコーナーや枠順が予想結果におよぼさない馬の本来の力や速さを知ることのできる予想方法です。

Ⓐボタンを押すとウインドが開き、黒鉄氏がこのデータについてコメントします。さらにⒶボタンを押すとウインドが閉じ、Ⓑボタンを押すとおたすけデータの選択画面にもどります。



とってもコンビニエンス これでオッズが変動する?

❸オプションレース

現在入力されているデータを元に配当についてのユーザーの「狙い」を盛り込んだ予想結果を出します。

本命狙い：人気有利の無難な低配当
中穴狙い：15～30倍の好配当
大穴狙い：40～100倍以上の高配当

❹騎手データ（89年11月現在）

88年、89年好成績を残した騎手とその成績を関東と関西に分けて表示します。

【操作方法】

✚ボタンの上下でデータを閲覧します。Ⓑボタンを押すとおたすけデータ選択画面にもどります。

❺クラシックレースデータ（89年11月現在）

過去５～６年のＧＩレースのデータを表示します。歴史を振り返るのも勝馬研究の奥義！

【操作方法】

メニュー画面で希望のレースを選択し、✚ボタンの上下でデータを閲覧します。

⑩予想へのチャレンジ

実際のレース予想にチャレンジします。
平成元年(1989年)11月20日、京都で行なわれた「サラ3才」の未勝利戦をモデルに入力の"コツ"をつかんで下さい。

《参考データ》

レースクラス……未勝利
開催地…………京都
コースデータ……ダート
レース距離………1400m
馬場状態…………当日は良馬場でした。
レースNo…………第1レース
天候状態態………当日は晴れでした。
出走頭数…………6頭 出走頭数
単枠指定…………なし

※出走馬のデータは右表のデータを入力します。

●レースのデータをすべて入力したら、いよいよレースモードで予想結果を確認します。このレースは実際には以下の結果に終わっています。

1着:①枠1番	1分27.1	--		
2着:③枠3番	1分28.2	7 馬身差	連複①-③	…690円
3着:⑤枠5番	1分28.3	½ 馬身差	単勝1	………190円
4着:⑥枠6番	1分29.3	6 馬身差	複勝1	………130円
5着:②枠2番	1分29.5	1¼ 馬身差	3	………240円
6着:④枠4番	1分30.8	8 馬身差		

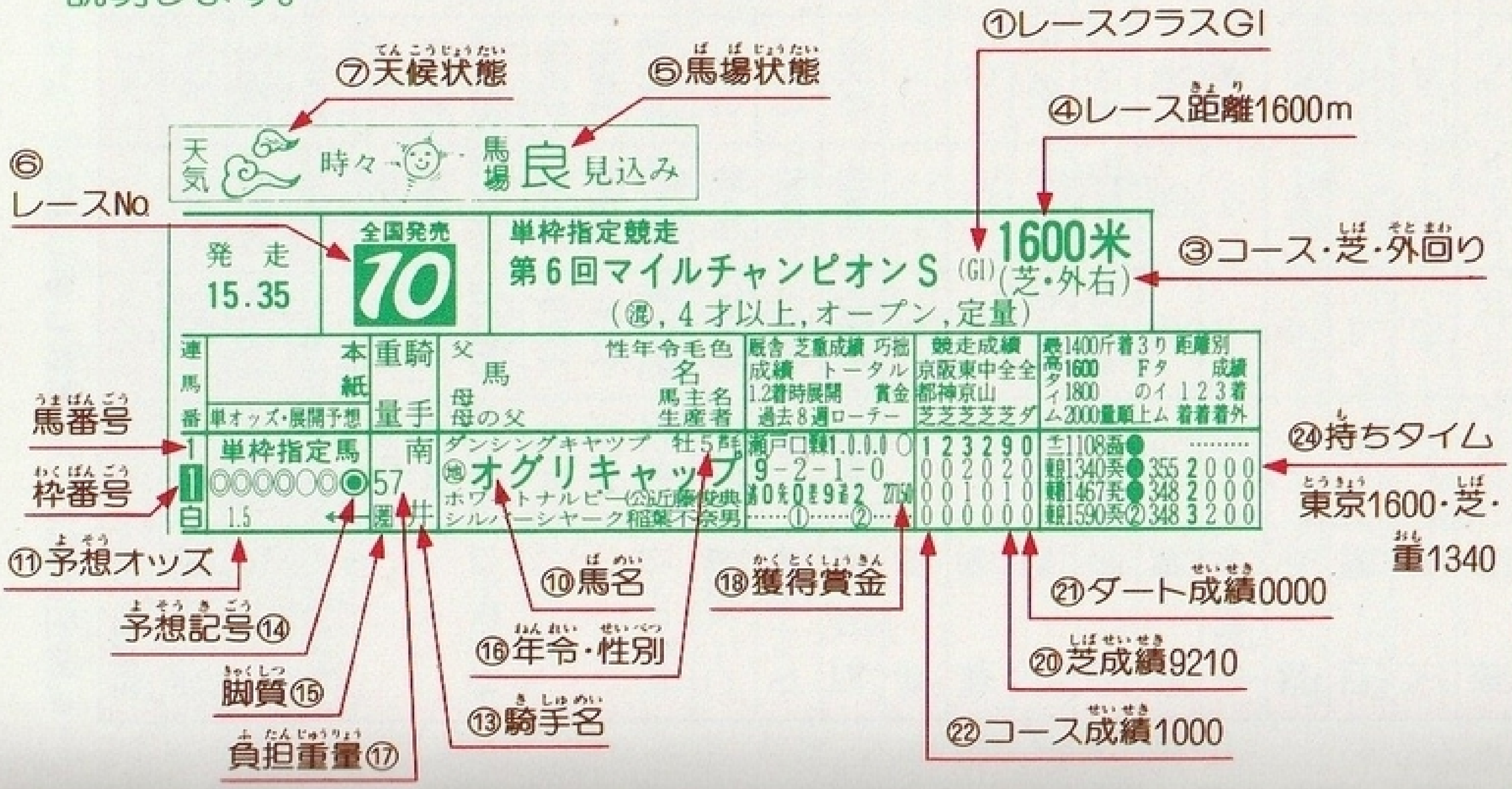
さて、あなたの予想結果はいかがでしょうか。

馬番号	1	2	3	4	5	6
馬名	トウホウ	ノーブル	コクサイ	キョウリ	ロングア	マイマイ
人気	1	5	3	4	2	6
血統	△	△	△	△	△	△
騎手	△	△	△	△	△	△
予想記号	◎	…	△	▲	○	…
脚質	逃	追	追	先	追	差
性・年	オス3	メス3	オス3	オス3	オス3	メス3
斤量	54.0	53.0	54.0	53.0	54.0	50.0
賞金	○	○	○	○	○	○
悪路	△	△	△	△	△	△
芝成績	0001	0002	0003	0002	0001	0003
ダート成績	0241	0000	0000	0000	0010	0003
コース成績	0021	0000	0000	0000	0010	0003
前走タイム	京都ダ良 1200 1142	京都芝良 1400 1279	京都芝良 1600 1395	京都芝良 1400 1250	京都ダ良 1200 1149	京都ダ良 1200 1150
持ちタイム	京都ダ良 1400 1269	京都芝良 1400 1279	京都芝良 1600 1388	京都芝良 1400 1250	京都芝良 1400 1274	京都ダ良 1400 1289
休養明け	休みなし	休みなし	休みなし	休みなし	休みなし	休みなし
中休み	2週目	1カ月	2週目	3週目	1カ月	2週目
前走馬体重	400	430	486	474	442	426
調教レベル	△	△	△	△	△	△

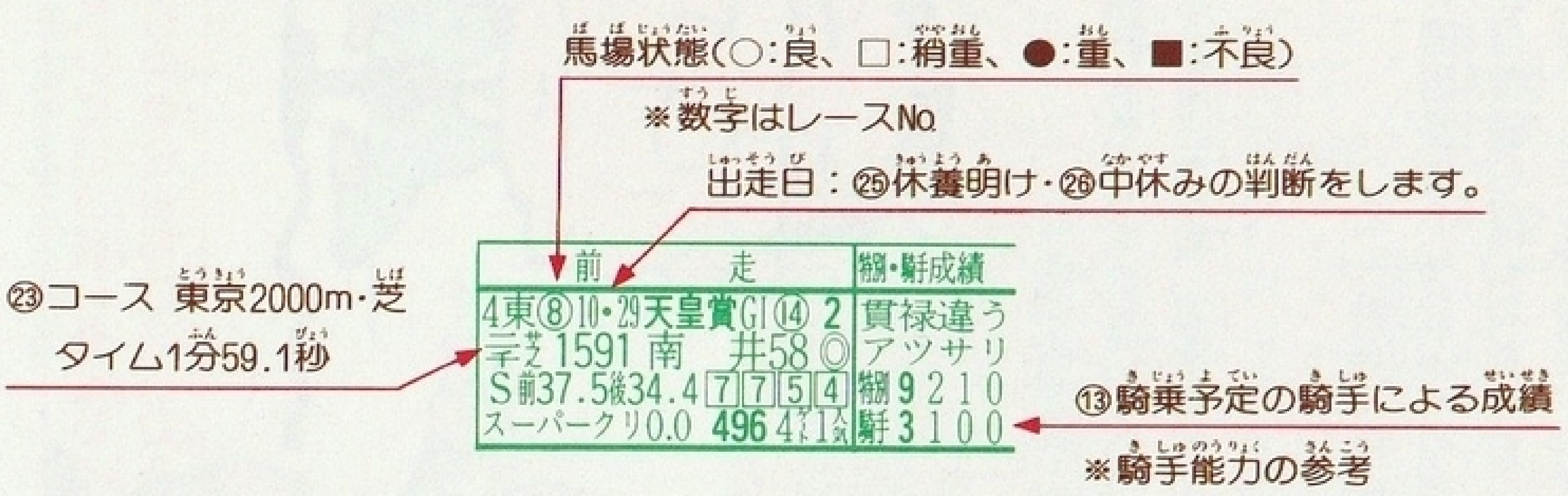
※馬名は略して掲載致しました。

⑪データの読み方

それでは、実際の競馬新聞の紙面からどのようにデータを抜き出すかを説明します。



⑪予想人気は予想オッズの数値の小さなものから１番人気とします。
⑭予想記号、⑮脚質は競馬新聞によって判断がまちまちの場合があります。
＊○数字は本文のデータ項目に対応しています。



※データのフォーマットは新聞によって様々ですが内容に大差はありません。上記の出馬表は一例として競馬ブック（平成元年11月19日発行）の出馬表を掲載しました。

●この取扱説明書では競馬についての用語の詳しい説明は省略しましたが市販の書籍には初心者の方にもよくわかる下記のような解説書が多く出版されていますのでご参照下さい。

- 競馬ハンドブック
  日刊現代レース部部長　鈴木和幸著・池田書店刊
- ケイバカタログ(広報コーナー等で無料配布)
  ＪＲＡ日本中央競馬会発行

20歳未満の方、及び学生の身分の方は、
馬券の購入が法律で禁じられています。

⑫黒鉄ヒロシからのごあいさつ

もう¼世紀にわたって競馬とは運命を共にしています。競馬をとおして友人も増えたし、金、土、日が充実します。
たまには充血もしますけど。
競馬を知って良かったと思います。
勝馬予想は神の領域！少し近づいては離れてしまう、永遠の命題。
みなさんもこのソフトをどんどん活用して、一歩一歩近づいてください。
伝説をつくるのはあなた自身！

© 1990 Nihon Bussan Co.,Ltd.